GURPS
Ледниковый период

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Автор текста: Кёрк Уилсон Тейт
Система **GURPS** придумана Стивом Джексоном
Редактура: Шарлин Ламбард
Обложка: Гай Барчек

Содержание

Вступление 4
Глава первая: Плейстоцен 6
Глава вторая: Человеческие расы 17
Глава третья: Протагонисты 30
Характерные типажи 30
Примеры характерных достоинств и недостатков 33
Примеры характерных навыков 34
Приложение: Темы историй 36

Вступление

Тихое весеннее утро разливается по всему северо-западу страны, которую через двадцать тысяч лет станут называть Францией. Несмотря на то, что солнце светит уже больше часа, температура воздуха всего на несколько градусов выше нуля. Двигаясь вверх по гребню, продуваемому со всех четырёх сторон, вы видите мерцающие на северном горизонте ледники: холодное напоминание о том, что относительная теплота лета – явление мимолётное. Поднявшись на самую высокую часть хребта, вы видите свою цель в широкой долине реки. Вы следили за большим шерстистым носорогом два дня, с тех пор, как вам удалось попасть в него метательным копьём. С ветвей низкорослой сосны вы можете видеть сломанное древко, всё ещё выступающее из его плеча. Всё, что вам нужно, – это найти его раньше волков. Вашему племени нужно мясо.

Вы жестом просите спутников намазаться свежим навозом носорога, чтобы скрыть свой запах. У зверя дурное зрение, но отличный нюх. После долгого ожидания нужного ветра вы с двоюродным братом начинаете подкрадываться ближе. Третий охотник, брат вашего напарника, ждёт на противоположной стороне, на приличном расстоянии от животного. Вам придётся окружить его, чтобы он снова не сбежал.

В тридцати шагах вы останавливаетесь, чтобы поместить копьё в копьеметалку – своего рода пращу, предназначенную для метания острых предметов. Когда вы возобновляете движение, носорог внезапно поднимает голову и фыркает. Зная, что другого шанса не будет, вы выпрыгиваете из травы и швыряете в него копьё. Острие ударяет носорога в спину. Копьё, брошенные вашим двоюродным братом, пролетает над головой зверя и вонзается в землю.

Раненое животное поворачивается, чтобы бежать, но его перехватывает третий охотник, который кричит во все горло и замахивается на него копьём. Запутавшийся зверь снова поворачивается и бросается к вам. Вы пытаетесь отскочить, но носорог направляется в вашу сторону, наклоняя голову, чтобы ударить вас восемнадцатидюймовым рогом на морде. Вы слышите, как кричат остальные охотники, и знаете, что они бросают оружие в зверя. В последний момент вы уклоняетесь от его натиска и бросаете свое последнее копьё в пробегающего мимо гиганта. Вы чувствуете, как копьё погружается ему в плечо.

Пока зверь дёргается на земле, вы проверяете свои инструменты. Ничего не потеряно. Ничего не сломано.

На этот раз вам повезло. Метрах в десяти от вас носорог пытается подняться, но четыре копья, торчащие из его тела, делают эту задачу практически невозможной. Пока вы выравниваете сбитое дыхание, остальные подходят к жертве и заканчивают начатую работу.

Сегодня вы будете есть досыта – как и всё ваше племя в ближайшие трое суток.

Вы улыбаетесь.

Об авторе

Кёрк Тейт закончил Техасский исторический университет и всю жизнь увлекается изучением самых разных народов, от Древней Греции до современной Мексики. Он внёс существенный вклад в ролевую литературу, начиная журналом *Roleplayer* и заканчивая бесконечными сессиями плейтестов при разработке **GURPS: Illuminati** и **GURPS Basic Set.**

Глава первая:
Плейстоцен

Мир плейстоценового ледникового периода был крайне недружелюбен к человеческой расе, однако его не стоит представлять как бесплодную пустошь. Европа, Азия, Северная Америка и другие земли, не покрытые льдом, щеголяли обильными рощами пихты, сосны и ели.

В течение короткого лета под деревьями росли кусты малины и розы, папоротники и хвощовые мхи. Между рощами располагались луга из травы, дикого овса, пшеницы, клевера и люцерны. По берегам ледяных ручьев и озёр росли рогозы и камыши; в воде плавали лосось, форель, осётр, треска и щука.

И везде можно было увидеть полевые цветы, бесконечные по цветовой гамме и разнообразию.

Эти поля и редколесья кишели дичью, теснившейся надвигающимися ледниками. Огромные стада оленей, лошадей, зубров, мамонтов и козерогов без труда находили пищу, а буквально под боком с ними жили и одинокие животные наподобие шерстистого носорога и травоядного пещерного медведя.

Среда ледникового периода была также домом для многих мелких животных, включая кроликов, леммингов, сурков, дикобразов, белок и полевых мышей. Также были распространены многочисленные водоплавающие и другие птицы. Многие хищники, большие и маленькие, соревновались за пищу: огромный ужасный волк, пещерный лев, саблезубый кот, рысь, орёл, сова, ласка, лиса, барсук и медведь.

Когда начинались долгие зимы, большинство стадных животных мигрировало на юг, где было легче добывать пищу. За ними следовали хищники, в том числе – и человек. Но от суровой погоды, которая убивала слабых и старых (или чересчур молодых) особей, не спасал даже юг. Там, где влажный морской воздух встречался с огромными ледниками, начинались тяжёлые снегопады.

По мере того как холод уничтожал растения и снег покрывал землю, пищи для оленей, лошадей и других стадных животных становилось недостаточно. Когда они умирали,

гибли и те виды, которые охотились на них. Только самые сильные выживали до весенней оттепели, когда равнины и леса вновь наводняли животные и распускающиеся растения.

На первый взгляд может показаться, что у человека просто не было шансов в этом суровом мире. Ему не хватало густого меха пещерного медведя, жёсткой шкуры шерстистого носорога и острых когтей доисторического льва. Чтобы отогнать холод и голод, у него были только ловкие руки и интеллект.

Тем не менее, пока остальная часть животного мира адаптировалась к окружающей среде, человек адаптировал окружающую среду к себе самому. Он делал инструменты из камня, дерева и кости, чтобы заменить острые зубы и когти, которых не мог отрастить. Он учился снимать и обрабатывать шкуры убитых животных, шил тёплую одежду и одеяла. Ничто не пропадало даром: применение находилось даже для внутренностей и навоза. Со временем человек научился строить собственные убежища из дерева, камня, меха и шкур. Палатки и хижины устранили необходимость искать пещеры, в которых можно было укрыться от этого жуткого мира.

Возможно, самое главное заключается в том, что человек умел работать сообща. Он разрабатывал тактики выпаса и убийства животных. Он распределял обязанности между разными членами племени. Даже несколько хороших охотников могли прокормить и снабдить ресурсами весь свой род.

Человек ледникового периода знал повадки и жизненные циклы зверей, на которых он охотился. Он изучал особенности природных сезонов и искал выгоды в каждом из них. Он загонял мигрирующих оленей в реки, где животным мешала глубокая вода. Стада лошадей и козерогов человек теснил в узкие каньоны, где их можно было убить. Он терпеливо ждал ежегодных миграций атлантического лосося вверх по течению, зная, что за рыбой пойдут и тюлени.

Со временем работать друг с другом стали и разные племена, которые некогда конкурировали за ресурсы. Для решения особо крупных задач, таких как охота на целое стадо мамонтов, заключали временное перемирие даже племена, живущие на далёком расстоянии друг от друга.

Все эти стратегии выживания передавались из поколения в поколение через племенную культуру. Слушая рассказы у костра долгими зимними вечерами и наблюдая за ритуальными танцами, которые воспроизводили события охоты в виде спектаклей,

маленькие дети узнавали об окружающем мирре и методах борьбы с бесчисленными врагами.

Общественные связи, связывающие племя, подкреплялись религиозными обрядами. Эти церемонии, в которых всегда участвовало всё племя, подчеркивали важность родства и сотрудничества.

Долгое восхождение человечества от бездумного животного к мастеру адаптивных технологий заняло тысячи – или даже сотни тысяч – лет. И в течение большей части этого периода прогресс был достаточно медленным. Именно изменения, вызванные плейстоценовым ледниковым периодом, заставили человечество быстро эволюционировать, подтолкнув его к борьбе за выживание. Мало какой исторический период оказывал людям большую услугу, чем плейстоцен.

Геологическое время

Учёные подразделяют историю Земли на пять эр, каждая из которых длится миллионы лет. Эры делятся на более мелкие периоды и ещё более короткие эпохи. Крупные изменения в климате, растительном и животном мире, а также географии отмечены сменой эры. Динозавры, например, жили в мезозойскую эру, длившуюся от 225 миллионов до 65 миллионов лет назад. Эта эра делится на три периода: триасовый, юрский и меловой.

Современная эра известна как кайнозой; расы, рассматриваемые в этой книге, проживали в два его периода – третичный и четвертичный. Выражаясь конкретнее, они существовали в последнюю и первую эпохи этих периодов, известные как плиоцен и плейстоцен соответственно.

Самый ранний предок человека, *австралопитекус афаренсис*, впервые появляется в археологической "летописи окаменелостей" во время позднего плиоцена, около 3,5 миллионов лет назад.

Эпоха плейстоцена была ознаменована значительным глобальным охлаждением, которое привело к четвертичному ледниковому периоду, названному так потому, что когда-то считалось, что в этот период было четыре крупных оледенения. С тех пор уже было доказано, что с начала эры в полуторамиллионном году до н. э. было, по крайней мере, восемь оледенений, а некоторые называют и цифры покрупнее, включая двадцать.

Тем не менее, название "четвертичный ледниковый период" надолго закрепилось за этой эпохой.

Сам плейстоцен разделён на три основных эпохи, известных как нижний, средний и верхний плейстоцен, последний из которых завершает весь период. Плейстоцен закончился десять тысяч лет назад, начав современную эпоху голоцена, в которой живём мы с вами.

История человеческой эволюции

65 000 000 до н.э. – эпоха рептилий заканчивается вымиранием динозавров. Начинается время млекопитающих – кайнозойская эра.

25 000 000 до н.э. – появляются первые обезьяны.

12 000 000 до н.э. – рамапитек, предок современного орангутанга, расходится с эволюционной ветвью человека.

6 000 000 до н.э. – образуется генетическая линия, которая в конечном счёте произведёт массу ветвей шимпанзе и гориллы.

4 000 000 до н.э. – в Восточной Африке появляется австралопитекус афаренсис, считающийся теперь прямым предком современного человека и, возможно, первым полностью двуногим гоминидом.

3 000 000 до н.э. – в Южной Африке зарождается австралопитекус африканус.

2 500 000 до н.э. – появляются крупные ветви австралопитеков наподобие робустус ("массивных австралопитеков") в Южной Африке и бойса в Восточной Африке. Изобретена первая каменная технология, состоящая из галечных орудий труда.

2 300 000 до н.э. – первые виды австралопитеков, афаренсис и африканус, вымирают или эволюционируют в гомо хабилис (предположительно первых реальных представителей вида гомо).

2 000 000 до н.э. – рождаются гомо хабилис, трупы которых становятся самыми древними из найденных останков того времени.

1 750 000 до н.э. – изготавливается первый костяной наконечник.

1 650 000 до н.э. – появляется гомо эректус.

1 500 000 до н.э. – вымирает гомо хабилис. Появляются первые рукотворные топоры.

1 400 000 до н.э. – гомо эректус начинает пользоваться огнём в своих целях, начиная видеть в нём дружественную стихию, хотя он всё ещё не может разжигать пламя самостоятельно.

1 000 000 до н.э. – начинается эпоха плейстоцена. Гомо эректус распространяется по Европе и Азии. Начинается совместная охота. Начинает развиваться простой язык, появляются первые копья.

800 000 – 700 000 до н.э. – Европу охватывает ледниковый период. На участках Северного Китая гомо эректус начинают использовать природные пожары в своих целях. Вероятно, пожары начинаются естественным образом, но поддерживаются человеком. Гомо эректус учатся готовить пищу. Начинается крупное межплеменное сотрудничество.

550 000 – 330 000 до н.э. – новый ледниковый период обрушивается на Европу. Гомо эректус создаёт и осваивает первые инструменты. Человек окончательно обретает способность добывать огонь и учится шить простую одежду.

300 000 до н.э. – появляется архаичная форма гомо сапиенс, в то время как эректус вымирает. Начинается верхний плейстоцен.

280 000 – 130 000 до н.э. – Европу терзает новый ледниковый период. Появляется настоящий язык и первые верования в наличие души у всего живого (включая природу, деревья и животных).

200 000 до н.э. – рождается прародитель современного человека, хотя на данном этапе он кажется лишь одним из множества представителей гомо сапиенс.

150 000 – 125 000 до н.э. – в Европе зарождается неандертальская раса. Люди начинают хоронить мертвецов.

75 000 – 10 000 до н.э. – Европа становится жертвой последнего ледникового периода. Люди начинают шить плотную одежду и пользоваться копьеметалками наподобие пращей.

40 000 до н.э. – человек мигрирует в Северную Америку. В Австралии появляются предки нынешних аборигенов.

35 000 до н.э. – окончательно формируется современный подвид гомо сапиенс, исчезают все архаичные виды людей, кроме неандертальцев. Начинает развиваться тотемизм.

32 000 до н.э. – неандерталец исчезает за удивительно короткие сроки (по меркам эволюции видов).

30 000 до н.э. – возникают произведения искусства.

15 000 до н.э. – наскальные рисунки достигают поистине феноменальной проработки по меркам своего времени.

12 000 – 10 000 до н.э. – ледники отступают. Олени, лошади, крупный рогатый скот и собаки обретают в лице человека хозяина.

10 000 до н.э. – изобретено сельское хозяйство. Начинается современная эпоха голоцена.

Австралопитеки

История происхождения человека начинается около шести миллионов лет назад. В то время эволюционная ветвь, которая в конечном итоге породила современного человека, отделилась от линии, включающей в себя шимпанзе и гориллу.

Этот первый гоминид (а стоит сразу отметить, что термин "гоминид" относится ко всем членам родов гомо и австралопитекус) был миниатюрным существом, ростом не более ста двадцати сантиметров. Он ходил на двух ногах, скорее всего покачивающейся походкой, и путешествовал по миру небольшими перебежками, питаясь растениями и мясом.

Подвид австралопитеков *афаренсис* был маленьким, ловким жителем саванн Восточной Африки. Его младший собрат *африканус*, который эволюционировал от афаренсиса, специализировался на выживании в Южной Африке. Более поздние и массивные виды *робустус* и *бойса* отличались достаточно крупной формой и, возможно, достигали 180 сантиметров в высоту. У них были тяжёлые челюсти и бочкообразные

грудные клетки. Есть вероятность, что оба вида были просто региональными вариациями одного обширного рода.

Австралопитеки почти не использовали инструментов, хотя порой они брали веточки, чтобы ловить термитов и выкапывать съедобные корни, или хватались за камни для разрушения костей в попытке добраться до костного мозга.

Обладая мозгом лишь на треть размером с мозг современного человека, эти гоминиды были всего лишь на пару процентов умнее остального животного мира и чаще были добычей, чем хищником. В сущности, современные шимпанзе демонстрируют приблизительно тот же уровень развития и похожее поведение при использовании инструментов (хотя стоит признать, что шимпанзе до сих пор не создавали каменных орудий для решения однотипных проблем).

Питание и роль женщин

Две темы, заявленные в названии, могут показаться совершенно несвязанными, однако в действительности первая оказывает значительное влияние на вторую. Для всех гоминидов, обитавших на Земле до появления кроманьонского человека (примерно 30-40 тыс. лет назад) 70% рациона составляли фрукты, овощи, насекомые и мелкие рептилии. Орехи, корни, ягоды и другие растительные продукты, насекомые и личинки, ящерицы и лягушки встречаются в составе подавляющего большинства блюд, найденных археологами.

Остальные 30% ежедневного рациона составляли более крупные животные вроде дичи или найденных трупов. Люди могли жить по несколько дней, вообще не питаясь мясом.

Получение более чем 2/3 пищи для племени обеспечивала работа женщин. Могучие охотники-мужчины, вопреки популярному стереотипу, вносили в общее дело достаточно скромный вклад, оценивающийся менее чем в одну треть.

Это положение дел наделяло женщин определённым влиянием (например, женщины могли решить, где следует разбить лагерь, а когда – сняться с места). Поскольку женщины должны были ухаживать за маленькими детьми, пищу они искали только возле лагеря.

Мужчины не привязывались к местоположению лагеря и нередко уходили охотиться на несколько дней.

Любопытно, что, в отличие от многих поздних периодов, в те далёкие годы с женщинами не обращались как с рабынями или людьми второго сорта. Хотя они не могли быть лидерами из-за материнских обязанностей, их советы внимательно слушали, а все просьбы старались выполнить.

Ситуация изменилась в корне после того, как развитие технологий сделало охотников куда более эффективными добытчиками пропитания, чем собирателей-женщин. Удачной охотой кроманьонские мужчины могли обеспечить всё племя мясом на несколько дней, в то время как женщинам редко удавалось найти растительный источник пищи, обладающий аналогичной ценностью.

Степень влиятельности и авторитетности женщин варьировалась от племени к племени и от периода к периоду. Учитывайте это при проведении ролевых игр: если вы хотите изобразить племя, в котором женщины обладают не меньшим весом, чем мужская половина племени, вы вполне можете это сделать, не нарушая законов истории.

Ген Гомо

Гомо хабилис уже обладали генами современных людей, однако об их культуре – если таковая была – известно удручающе мало. Эти создания ходили на двух ногах, обладали сильной нижней челюстью и отличались низким лбом. Они пользовались галечными орудиями труда и регулярно охотились на достаточно крупных созданий, что говорит либо о зарождении координации между охотниками, либо о пользовании сложными (для своей эпохи) инструментами быта.

Гомо эректус сменил гомо хабилис менее чем через миллион лет после возникновения последних. Гомо эректус предположительно были нашими настоящими предками. Они выглядели немного иначе, не обладали богатой культурой и продолжали вести достаточно звероподобный образ жизни, однако у них появились позывы к творчеству, погребальные культы и даже простейшие верования.

Именно гомо эректус начали пользоваться одеждой, оружием и относительно сложными инструментами наподобие топоров. Мозг гомо эректус всего на 25% уступал мозгу современного человека. Эти создания могли думать в абстрактном ключе, представлять вещи, которых не существует в мире, и конструировать инструменты по проектам других представителей своего вида.

Гомо эректус начали кооперировать друг с другом во время охоты, пользовались сравнительно сложными языковыми сигналами и планировали свои вылазки наперёд.

Древнейшие гомо сапиенс появились порядка 300 миллионов лет назад, эволюционировав из гомо эректус. К этому времени гоминиды распространились по всему миру от Африки до Азии и Европы, хотя оставались места, в которых в прямом смысле слова ещё не ступала нога человека.

Сообщество этих древнейших людей строилось на принципах строгого следования своим ролям. Каждый, от женщины и младенца до старика и охотника, знал, что ему следует делать для выживания племени. По мере развития координации начал эволюционировать и язык. Фактически именно эти древнейшие гомо сапиенс впервые заговорили на настоящем, полноценном языке (до этого общение между людьми проходило на уровне обмена сложными звуками и осмысленными сигналами).

Предполагается, что именно в эту эпоху появились анимистические верования, представления о нравственности, искусство рассказа и коллективные ритуалы.

Неандертальцы были отнюдь не такими глупыми, какими их изображают в юмористических произведениях. Они изобрели многие основные методы работы с окружающим миром и начали создавать каменные инструменты – в том числе те, которые были предназначены для создания ещё более сложных инструментов.

По всей видимости, неандертальцы привязывались друг к другу и с эмоциональной точки зрения мало отличались от современных людей. Известны случаи, когда археологическое исследование показывало, что тот или иной неандерталец прожил несколько лет после получения серьёзной травмы (что было возможно только при условии, что за ним ухаживали благодарные родственники и друзья).

Кроманьонцы развили и усовершенствовали всё, чего добились неандертальцы. Они придумали копьеметалку (пращу, сконструированную для метания копей), иглу, каноэ, сани и сеть. Они следили за сменой лунных фаз и исследовали природные сезоны,

связывая их с особенностями поведения животных. Они изучали собственный организм, сажали лекарственные растения, зашивали раны и даже пытались лечиться при помощи колдовских ритуалов. 30 000 лет назад кроманьонцы добились фактически современного "общечеловеческого" состояния тела и психики.

Экономия

Экономия ледникового периода целиком основывалась на бартере. Несмотря на отсутствия даже ближайших аналогов валюты, в каком-то смысле "валютой" считались общеупотребительные предметы и вещи наподобие шкур. Разумеется, никто не бросал на прилавок две сотни заячьих шкур, чтобы купить кусок мяса. Скорее шкуры использовались в качестве общего ориентира для оценки других предметов.

В целом, значительно упрощая, можно заявить, что одну шкуру охотник мог добыть приблизительно за час работы. Соответственно, после двенадцати или четырнадцати часов работы (не обязательно охоты) взрослый мужчина мог приобрести предметы, оценивающиеся приблизительно в двенадцать или четырнадцать шкур.

Технология

Уровень технологий в этой игре ограничен нулевым уровнем. Никто ещё не умеет обрабатывать металл, хотя женщины могут носить ожерелья из небольших кусков серебра или золота. Люди знают, что такое рычаг, умеют добыть огонь и в состоянии изготавливать инструменты из камня, дерева и кости. Гомо хабилис и вовсе жили на -1 уровне технологий!

С другой стороны, медицина некоторых племён достигала достаточно развитых уровней. Например, кроманьонцы и даже неандертальцы владели познаниями в гербологии, практиковали грубую форму оказания первой помощи и могли проводить примитивные варианты хирургии. Считайте, что медицинские технологии некоторых народов достигают 1 уровня.

Язык

Никто не знает, каким языком пользовались древнейшие предки человеческой расы. Известно, что австралопитеки и гомо хабилис физически были способны издавать только

вой и рычание, а потому общение между ними носило форму множественного повторение голосовых сигналов или телесных жестов.

Гомо эректус пользовались сравнительно сложными голосовыми сигналами, совмещая одиночные звуки с жестами и показательными движениями.

Полноценный язык с временами, родами и множеством уточняющих слов возник только в процессе развитие гомо сапиенс.

С положительной точки зрения, отсутствие сложной языковой системы означает, что люди могли понимать друг друга, даже если рождались достаточно отдалённых местах. Жители разных племён могут получать штраф к проверке IQ, если они обитают в разных местах, однако подобный штраф чаще всего разнится между -1 и -3 пунктами.

Глава вторая:
Человеческие расы

При создании протагониста для доисторических сеттингов игроки распределяют 100 пунктов. Некоторые расы обладают естественными преимуществами или недостатками, связанными с их культурой, особенностями физиологии и историческим периодом.

Австралопитеки

С генетико-исторической точки зрения предполагается, что австралопитеки делились на четыре подвида: афаренсис, африканус, робустус и бойса. С игровой точки зрения они подразделяются только на две категории: быстрые (афаренсис и африканус) и массивные (робустус и бойса).

Быстрые австралопитеки утрачивают очко Здоровья и Силы, но получают Ловкость +2 и Бдительность +1. Их IQ обладает модификатором -4. Проживают они обычно короткие жизни, редко выходящие за пределы 25 лет. По достижении этого возраста они проходят проверку на потерю атрибутов каждые три месяца. Если им удаётся прожить до 30 лет, проверку они проходят каждый месяц.

Быстрые австралопитеки обладают примерно тем же размером, что и гомо хабилис (порядка 120-140 см). Разница между размерами мужских и женских особей видна в их случае невооружённым глазом.

Австралопитеки – как быстрые, так и массивные – страдают от недостатка Несобранность, а также не могут приобретать преимущества наподобие Математического таланта или Хороших манер.

Принадлежность к расе быстрых австралопитеков забирает у игрока -45 стартовых пунктов.

Массивные австралопитеки не получают ни штрафов, ни бонусов к силе. Их Ловкость равна +2, IQ -4, Здоровье -1 и Бдительность +1. Примечательно, что они почти без исключения были вегетарианцами, а массивные челюсти и коренные зубы были предназначены для разгрызания корней, а не жёсткого мяса или костей.

В 10 они становятся взрослыми, а в 20 уже считаются стариками и начинают проходить проверки на утрату атрибутов каждый год. По достижении 22-летнего возраста австралопитек должен проходить такую проверку каждые шесть месяцев. После 25 лет проверки проходят раз в три месяца. Средняя продолжительность жизни, однако, чаще всего составляла 17 лет.

Принадлежность к роду массивных австралопитеков требует от игрока траты -35 стартовых пунктов.

Австралопитеки не в состоянии пользоваться языком, но вполне способны делать понятные жесты и издавать предупреждающие рыки.

Гомо хабилис

Гомо хабилис начинают игру с Силой -1, Ловкостью +2, IQ -3, Здоровьем -1 и Бдительностью +1. Они не способны приобретать преимущества наподобие Математического таланта или Хороших манер, но, в отличие от своих предков, уже не страдают от недостатка Несобранность.

Гомо хабилис общаются с помощью жестов и некоторых отрывистых фраз-сигналов. Они не умеют разводить огонь и не проводят религиозных обрядов. Взрослеют они в 11, а стареть начинают в 25. Каждый год после этого они проходят проверку на потерю атрибутов. С 30 лет проверка учащается до одного раза в полгода, с 35 – до одного раза в три месяца.

Гомо хабилис путешествует небольшими группами от 10 до 30 человек. Каждая группа состоит из нескольких семейных кругов — одного или двух взрослых мужчин, двух-трёх взрослых женщин и одного или двух детей на одну женщину — в общей сложности от пяти до десяти человек.

Когда еды не хватает, группа разделяется на составные группы, которые стараются позаботиться о себе. Группа организована на довольно эгалитарной основе: в ней нет явного лидера, обладающего властью над любым другим членом "коллектива". Члены группы сотрудничают в охоте и сборе пищи, а найденные ресурсы делят между собой. Разделение труда проявляется не слишком явно: в сущности, каждый день группа выходит охотиться на живую дичь или собирать падаль, искать съедобные корни, ягоды, фрукты,

орехи, овощи, ловить насекомых. Иными словами, все получают сравнительно одинаковые задачи.

Младенцев носят с собой матери. Дети постарше должны ходить самостоятельно и не отставать. Группа ведёт кочевой образ жизни и каждые несколько дней переезжает в поисках новых источников пищи.

Культура гомо хабилис не отличается интеллектуальным богатством и разнообразием. У них мало религиозных убеждений, и они не практикуют магических ритуалов. У них есть хотя бы одно табу – против инцеста. У определённой группы может быть несколько других табу, обычно ориентированных на поддержание безопасности: избегание заражённых мест, гиблых болот или опасных горячих источников.

Человек, нарушающий одно из этих табу, может быть подвергнут временному остракизму со стороны остальной части группы. Повторные нарушения могут привести к исключению из группы. Убийство другого члена группы, тяжёлая болезнь или безумие могут привести к окончательному изгнанию.

Учитывая враждебный характер окружающей среды и ограниченные возможности гомо хабилис по изготовлению инструментов, это изгнание обычно означает смерть, если только изгнанник не сможет найти другую группу, готовую принять его в свои ряды.

Принадлежность к расе гомо хабилис требует траты -25 стартовых пунктов.

Гомо эректус

Первый истинный предок современного человека, гомо эректус, прожил на Земле 1,3 миллиона лет. Самый древний экземпляр гомо эректус (по крайней мере, известный археологии) был обнаружен в Кении в 1984 году. Родился он, судя по всему, 1,6 миллионов лет назад.

Род гомо эректус распространился по всей Европе и Азии: его останки были найдены от Испании и Явы до Йоханнесбурга и Пекина. Гомо эректус сумел адаптироваться к более умеренному климату, чем тот, в котором жили его предки гомо хабилис.

Гомо эректус обладают небольшим бонусом к Ловкости (+1), штрафом к IQ -2 и нормальными показателями Здоровья и Силы. За исключением Хороших манер, гомо эректус могут приобретать любые достоинства и недостатки (если только ведущий не запрещает определённую характеристику по соображениям здравого смысла). Хорошими

примерами навыков могут служить язык жестов, работа с каменными инструментами и навыки разведения огня.

Гомо эректус обладали менее длительной продолжительностью жизни, чем современные люди. Физической зрелости они достигали в возрасте 13 лет. Персонаж считается старым, когда достигает возраста 30 лет: после этого каждый год он проходит проверку на утрату атрибутов. После 35 лет проверка учащается до одного броска каждые полгода, а после 40 – до одного раза в три месяца.

Ранние технологии гомо эректус слабо отличались от наработок гомо хабилис. Они пользовались "ручным топором" (камнем размером с кулак, наделённым заточенными краями). Гомо эректус умели использовать в своих целях огонь, но только тогда, когда возгорание происходило естественным образом. Они не умели разводить его самостоятельно. Иными словами, такого понятия, как горячая пища, в их случае ещё не существовало.

Более поздние племена гомо эректус, начиная предположительно с миллионного года до нашей эры (само собой, дата носит условный характер) пользовались более сложными инструментами. Они строили грубые навесные укрытия. В дополнение к более удобному ручному топору, люди этой эпохи создавали простые ножи и скребки́, а также ранние варианты молотков.

Более того, они начали обрабатывать шкуры животных и превращать их в простую одежду, одеяла и мешки. Гомо эректус начали обретать ограниченные знания в области оказания первой помощи и использования лекарственных растений.

Поскольку к моменту возникновения гомо эректус человеческие голосовой аппарат всё ещё не полностью развит, первые настоящие предки человеческой расы должны были полагаться в первую очередь на жесты, а не слова. Несмотря на это, они уже могли выражать абстрактные понятия наподобие смерти, свободы, причины и следствия, а также были способны наладить координацию между племенами во время охоты.

Примечательно, что у гомо эректус были свои имена, основанные на природных явлениях или телесных особенностях: наподобие Длинных рук, Красных волос, Жирного брюха и так далее.

Важнейшим культурным аспектом гомо эректус служила преданность племени. Интересы племени ставились несоизмеримо выше личных интересов индивида. Любого,

кто не хотел или просто не мог помогать своему племени (например, из-за полученной травмы или болезни), оставляли выживать в одиночку.

Принадлежность к числу гомо эректус стоит -15 пунктов.

Древние гомо сапиенс

Если гомо эректус были первыми *предками* современных людей, то "типичные" для нашего времени люди возникли приблизительно 300 000 лет назад. Они населяли всё те же географические регионы (включая достаточно малодоступные части Европы и Азии), а также забредали в места, в которых так и не побывали гомо эректус (например, Сибирь).

Строго говоря, последние генетические изменения в облике и физиологии гомо сапиенс завершились около 35 000 лет назад, однако и особей, существовавших до этой даты, вполне можно считать нашими бабушками и дедушками.

Сила такого протагониста повышается на +1, IQ понижается лишь на -1, а Здоровье и Ловкость не изменяются. Персонаж не может приобретать больше одного уровня Хороших манер, но в остальном нисколько не ограничен в плане приобретения новых характеристик.

Взрослеет такой гомо сапиенс в возрасте 15 лет, а стареет лишь к 35. После этого каждый год он начинает проходить проверку на понижение атрибутов. Только в 45 лет проверка учащается до одного раза в шесть месяцев, а в 50 – до раза в три месяца.

Гомо сапиенс знали, как добывать пламя, создавать одежду, мешки и другие вещи из шкур, изготавливать и затачивать инструменты. Орудия ранних гомо сапиенс по-прежнему отличаются примитивным характером и состоят из ручного топора, деревянного копья (с огнеупорным наконечником), каменных ножей и скребков, костяных пик и дубин. Важной разработкой этого времени становится создание рукояти для топора: если раньше он представлял собой просто удобный камень, теперь его начинают крепить к деревянной палке и даже обматывать рукоять кожаными ремнями.

Язык гомо сапиенс достигает фактически современного уровня. Они могут производить полный спектр звуков, свойственным и современному человеку, и хотя их язык остаётся весьма простым с лингвистической точки зрения (даже не думайте о причастиях!), он позволяет описывать целую череду событий и планов. Конечно, для повышения эффективности в общении гомо сапиенс всё ещё часто используют жесты. Во многом это

объясняется и тем, что во время охоты человеку приходится соблюдать тишину и отдавать спутникам жестовые сигналы.

Наряду с более выразительным языком, ранние гомо сапиенс вырабатывают и более сложные практики именования. Многие из них обладают именами, которые подчёркивают черты характера, поступки или таланты, а также физические особенности. Имена могут описывать идеализированные, а не реальные характеристики (например, Славный защитник, а не Силач). Этот тип абстрактного мышления становится новшеством для гоминидов и служит важным отличием всего вида сапиенс от его предков. Тем не менее, никто не даёт своим родственникам имена просто ради красоты их звучания: это явление возникнет в нашей культуре намного позже.

Живут гомо сапиенс группами по 30 человек. Каждая группа состоит из семи-восьми мужчин, примерно стольких же женщин и сопоставимого (но обычно немного большего) числа детей и подростков. Каждый день мужчины выходят на охоту или собирают падаль, а женщины добывают пищу в окрестностях лагеря и наблюдают за детьми.

У племени есть свой вождь, которого выбирают на основе хороших качеств – обычно силы, смекалки и опыта. Ни о каких наследственных титулах не может идти и речи: сын вождя считается самым простым членом племени.

Часто один из представителей племени считается шаманом или целителем, однако это не избавляет его от обычной работы по сбору еды и созданию инструментов. Гомо сапиенс ведут полукочевой образ жизни, создавая сезонные лагери, часто расположенные вдоль миграционных путей животных. Из года в год они разбивают лагери в одних и тех же местах.

В культурном отношении архаичные представители гомо сапиенс гораздо более развиты, чем гомо эректус, в первую очередь благодаря своему превосходному интеллекту и языковым способностям. Религия, украшения, искусство рассказывания историй и вера в магию – всё это зарождается именно с появлением гомо сапиенс.

Феномен доисторической религии заслуживает отдельного рассмотрения. Древний человек верил, что весь его мир наполнен невидимыми существами, гораздо более могущественными, чем он сам. Он верил, что всё в природе, включая такие явления, как ветер и дождь, приводят в движение разумные сущности вроде духов или богов. Эта самая элементарная форма религии называется анимизмом и предполагает веру в наличие души

у всего сущего. В анимистическом мировоззрении душа есть и у растений, и у животных, и у луны, и у солнца, и даже у звёзд. В психологическом отношении это ставило даже простые предметы на один уровень с человеком (например, охотник мог просить удачи у своего копья или говорить с солнцем).

Более абстрактные явления – такие как дождь, гром и ветер – сами по себе не были живы, но их создавали духи, которые как раз были разумны и вели свою жизнь бок о бок с людьми. Кроме того, практически каждое событие, которое не имело очевидной, видимой причины, приписывалось воздействию духов на мир людей. Духи, как правило, изображались сильнее человека, хотя смекалистый или сильный человек мог отдавать им приказы.

В своем самом примитивном аспекте анимизм не отличался богатством церемоний и ритуалов. Это была простая система, которая объясняла, как устроен мир, и давала ответы на такие вопросы как: “Почему дует ветер” и “Что такое жизнь”. Вера в то, что у всего есть свой живой дух означала и веру в жизнь после смерти. А это привело к возникновению первых погребальных обрядов и дало гомо сапиенс мощную мотивацию заботиться о родственниках и друзьям, которые не могли выжить без чужой поддержки.

Тем не менее, такая поддержка распространяется только на те группы, которые могут себе это позволить: в неурожайные времена старые и больные жили впроголодь, поскольку основную часть пищи нужно было оставить здоровым.

Анимистические верования архаичных людей влияли и на их повседневную деятельность. Охотники заботились о том, чтобы не оскорбить дух своей добычи, поскольку это могло сделать дальнейшие охотничьи вылазки менее успешными или вызвать возмездие от духа убитой жертвы. Для того, чтобы животное "не обижалось" на свою смерть, охотник старался сделать последний удар быстрым и чистым или использовал заговорённое шаманом оружие.

Кроме того, оружие, украшенное частями тела животного – например, волосами, мехом, зубами, костью, кожей или когтями, – часто считалось особенно сильным и эффективным.

Табу в таком обществе встречается гораздо чаще, чем в примитивном социуме гомо эректус. Наличие анимистических верований позволяло дать обоснование многим абстрактным запретам и нравственным сдержкам. Например, шаманы одного племени

легко могли объяснить, почему людям не стоит охотиться на определённых животных (поскольку духи этих зверей начали бы нести возмездие всему племени), вожди могли запретить женщинам прикасаться к оружию или выходить на охоту, а старики – попросить мужчин никогда не становиться свидетелями родов. За всеми табу стояли анимистические обоснования, и если кого-то ловили на нарушении, это могло иметь тяжёлые последствия для преступника.

Принадлежность к расе древних гомо сапиенс стоит всего -5 стартовых пунктов.

Искусство и магия

С зарождением анимизма происходит и медленное развитие магических практик. Шаманы и знахари начинают произносить первые заклинания и использовать первые снадобья (иногда действительно обладающие целебной силой), а охотники начинают практиковать мистическое освящение своего оружия.

Вместе с развитием анимистических и магических практик у представителей гомо сапиенс возникает и потребность в облагораживании окружающего мира. Они становятся первыми гоминидами, видоизменяющими предметы в эстетических, а не практических целях.

Они даже начинают использовать свой язык не для передачи простых сообщений, а для истолкования коллективного опыта своего племени. Появляются первые рассказчики. Старики придумывают аллегории, мифы и притчи, стараясь обучить детей тому, что знают сами. В удачные дни члены племени даже развлекают друг друга бессмысленными, но весёлыми историями.

Неандертальцы

Достаточно поздним подвидом древнейших гомо сапиенс стали неандертальцы: классические "пещерные люди" Европы, жившие приблизительно 32 тысячи лет назад.

Они были крепкими и проворными, а необходимость охотиться на массивных животных (наподобие медведей и мамонтов) делала их необычайно выносливыми.

Типичный неандерталец наделён Силой +2 и обычными показателями Здоровья и Ловкости. Вопреки популярному стереотипу, изображающему неандертальца как глупого дикаря, многие неандертальцы проявляли чудеса изобретательности и смекалки. Их IQ получает смехотворный штраф -1.

Каждый неандерталец страдает от Недостатка *Чувство долга,* связанного с религиозными верованиями его племени. Он не может нарушать определённые табу и обязан крайне серьёзно следовать указаниям своего шамана (например, никогда не оскорблять духа, отвечающего за определённых животных).

Неандертальцы жили немного дольше своих предков из числа гомо сапиенс. Ежегодные проверки на потерю атрибутов начинаются только в 40 лет. В 50 проверки требуются каждые полгода, и лишь в 60 – каждые три месяца. Взрослыми они считаются только в 15 лет – то есть в возрасте, в котором многие ранние представители человеческой расы достигали статуса пожилых людей.

Неандертальцы развили технологию обработки камня до такой степени, что многие бытовые инструменты того времени по принципу действия мало отличались от (безусловно, более современных) устройств. Так, неандертальцы придумали бритву для устранения клочков шерсти на одежде (а есть вероятность, что они применяли бритву и в более современных целях).

Простым ручным топором не пользовался уже ни один неандерталец: лезвие всегда крепилось на топорище, которое порой достигало внушительной длины. Появились дубинки, в том числе оснащённые остриями-шипами. Из кожаных ремней делали укрепления для палаток и даже женские украшения. Появились корзины и другие контейнеры, а мешки стали намного вместительнее и прочнее.

В дополнение к палаткам неандертальцы строили деревянные, костяные и травяные укрытия-шалаши. Хотя, будучи классическими "пещерными людьми", они действительно

предпочитали жить в пещерах – особенно в зимнее время, – в этих пещерах начали появляться сооружения, удивительно сильно напоминающие лачуги и хижины.

Неандертальцы начали готовить еду на огне, хотя, по мнению большинства историков, они всё ещё не додумались кипятить воду – или не видели в этом смысла.

С языковой точки зрения неандертальцы уже говорили практически на современном уровне. У них ещё не было сложных конструкций для передачи многих абстрактных факторов, и отдельные предложения приходилось уточнять (например, отмеряя размер описываемого предмета руками в воздухе), но они вполне могли общаться без применения жестикуляции.

Что касается именовательных практик, то, хотя 99% имён описывали определённые качества человека, целый процент неандертальцев получал абстрактно-оккультные имена, которые, как полагалось в доисторическом обществе, могли определить судьбу и способности человека. Когда ребёнку давали имя или когда "оккультное имя" получал уже взрослый человек, племя устраивало недолгий обряд.

Жили неандертальцы сравнительно крупными обществами по семьдесят человек (хотя в труднопроходимых местах они могли собираться в группы поменьше, порядка тридцати членов). Две трети общества составляли взрослые люди. Явного превосходства в численности не достигали ни женщины, ни мужчины.

Как и большинство гоминидов, неандертальцы активно распределяли роли, основываясь на полах: мужчины охотились, женщины наблюдали за детьми и собирали еду поблизости от лагеря. Тем не менее, неандертальцы дополнили это распределение ролей и различиями в церемониальных задачах. Например, за определённые колдовские обряды отвечали только мужчины, в то время как за другие – женщины.

Неандертальцы всецело подчинялись вождю, причём "сместить" его простым выражением мнения было нельзя. Считалось, что возразить вождю может лишь тот, кто готов одолеть его в ритуальной схватке или другом состязании.

Неандертальцы развили анимистические верования до такой степени, что превратили их в полноценную религию. У них были десятки обрядов для каждого случая жизни. Они пытались предсказать будущее в общении с духами. Они освящали оружие, благословляли охотников и молились духам во время родов.

Неандертальцы первыми из гоминидов начали проводить особые погребальные ритуалы с целью "правильного" захоронения мертвецов. Считалось, что человек, похороненный по всем правилам, сам становится духом или, по меньшей мере, сохраняет свой разум, начиная неведомое существование за могильной чертой. Человек, которого не удалось похоронить с соблюдением всех традиций (например, труп которого не окружили камнями или рогами зверей), мучился после смерти и мог вернуться за родственниками в виде чудовища.

Наконец, вопреки популярному восприятию неандертальцев как дикарей и варваров, в реальной жизни неандертальцы уделяли немало времени украшению своих убежищ, нанесению изображений на стены и декорированию своих инструментов.

Принадлежность к расе неандертальцев не понижает запаса стартовых очков, которым располагает игрок.

Кроманьонцы

Современный подвид гомо сапиенс – известный под немного запутанным названием *гомо сапиенс сапиенс* – впервые появился около 35 000 лет назад. Он распространился во все регионы, населенные неандертальцами, а также в Австралию и Америку. Непосредственно европейские представители этого подвида стали известны как кроманьонцы. Они населяли европейский континент до конца последнего ледникового периода, который завершился 10000 лет назад.

Физически кроманьонец почти идентичен человеку сегодня, хотя и несколько короче и тяжелее его. Своим небольшим ростом кроманьонцы обязаны адаптации к холоду, поскольку меньшая площадь тела позволяет лучше беречь тепло.

С игровой – как и с генетико-эволюционной – точки зрения кроманьонцы нисколько не отличаются от современных людей, хотя они и начинают стареть несколько раньше из-за враждебной окружающей среды. Персонажи, принадлежащие к этой расе, проходят ежегодные проверки на понижение атрибутов с сорока лет, а в пятьдесят и шестьдесят частота проверок возрастает до раза в полгода и раза в три месяца соответственно. Взрослыми кроманьонцы становятся в пятнадцать лет.

С технологической точки зрения кроманьонцы сделали колоссальный шаг к обеспечению собственной безопасности во время охоты: они изобрели лук и стрелы.

Более того, они начали создавать гарпуны и другие хитрые приспособления, позволяющие ранить жертву на расстоянии или даже убить её прежде, чем она вообще узнает о существовании риска.

Кроманьонцы достаточно быстро начали улучшать из без того удобное оружие, начав изготавливать зазубренные наконечники для стрел и копей, сложные виды ножей (включая тесаки для разделки мяса) и другие виды оружия, которыми человечество будет пользоваться на протяжении долгих тысячелетий.

Наконец-то человек мог сам строить своё жильё, а не искать природные укрытия. Когда кроманьонцы отправлялись в поход, они зачастую брали с собой даже такие приспособления, как колышки для палаток. Удивительно, но до кроманьонцев ни один представитель человеческой расы не додумывался до изобретения этого простого инструмента.

Язык кроманьонцев практически не уступал по сложности современным видам языков. Это сказалось на лёгкости взаимопонимания между разными племенами: если древнейшие люди могли понимать даже тех гоминидов, которые жили достаточно далеко от них, кроманьонцы испытывали трудности даже в общении со своими соседями. Одним языком обладали лишь обитатели определённой области.

Кроманьонцы заменяют анимистические воззрения тотемическими и фактически создают основу для современной религии. У них были даже аналоги храмов и алтарей, не говоря о появлении профессиональных жрецов, которые могли даже не принимать участия в основной деятельности племени. Разница в представлениях о различных духах или поклонение разным тотемам порой приводила к первым религиозным войнам.

Как и в случае с неантертальцами, игрок не должен тратить какие-либо очки на саму принадлежность к кроманьонскому обществу.

Приручение животных

Есть некоторые основания полагать, что человек начал приручать животных или, по крайней мере, влиять на их поведение ещё 30000 лет назад. Представляется вероятным, что в некоторых регионах кроманьонские народы осуществляли определённый контроль над популяциями животных.

Многие места по всей Европе сами располагают к выпасу скота, но плохо подходят для охоты. В большинстве из этих мест было обнаружено, что остатки пищи в подавляющем большинстве состоят из останков одного вида животных, что почти гарантированно подтверждает гипотезу о создании целых стад человеческими руками.

Другое дело, что речь, вероятно, идёт о выпасе не привычных овец и коров, а скорее оленей, лошадей и козерогов. В сущности, многие учёные называют последние 10 000 лет плейстоценовой эпохи в Европе эпохой оленей. Многие племена кроманьонцев или даже самые "прогрессивные" группы неандертальцев могли следовать за оленьими стадами так же, как некоторые сибирские племена делают это сегодня.

Глава третья:
Протагонисты

Персонажи, живущие в ледниковый период или любую другую доисторическую эпоху, создаются по тем же правилам, что и современные протагонисты. Разница заключается в том, что за принадлежность к определённой исторической расе игрок должен заплатить несколько пунктов из стартового запаса, и большинство таких протагонистов (за исключением кроманьонцев) обладают запретом на приобретение определённых способностей.

Все эти оговорки и ограничения были подробно рассмотрены в предыдущей главе. Теперь же настала пора посмотреть на несколько уникальных архетипов, доступных для протагонистов доисторического периода.

Характерные типажи

Травник

Травники в доисторический период часто играли роль шаманов и наряду с медицинскими способами лечения старались заговаривать раны, замаливать духов или изгонять из больных "саму сущность" болезни. Если только вы не рассказываете фантастическую историю, каждый шаман обладает особым навыком Магия, который отвечает за его способность производить впечатление на окружающих.

Например, "пророческий" ритуал может вдохновить племя на борьбу с соседями, на проведение опасной охотничьей вылазки или, напротив, на отказ от рисковой затеи.

Травники редко занимались лечением круглые сутки: обычно они владели охотничьими навыками и принимали участие в обычной мужской работе, пусть даже на вторых ролях.

Охотник

Трудно даже вообразить роль, подходящую персонажам доисторического периода больше, чем роль охотников. В первую очередь это объясняется тем, что охотники

никогда не оставались на месте. Они просто по определению регулярно устраивали опасные вылазки в глушь, бродили по малоизученным областям вдалеке от лагеря или даже пытались добраться до мест, в которых ещё не ступала нога человека.

Обычно охотники были самодостаточны и имели право покидать своё племя или клан на несколько дней. Однако от них ожидалась регулярная поставка мяса: охотник, который просто бродил по окружающей территории и любовался пейзажами, быстро оказывался в числе изгнанников.

Только постаревшим, больным и раненым охотникам позволялось оставаться в лагере и изготавливать инструменты или оружие.

Изгой

К слову об изгнанниках. Изгоем становился любой человек, оставшийся без племени. Как правило, речь идёт о персонажах, изгнанных из своего клана из-за какого-то прегрешения, но теоретически изгоем может оказаться и простой одиночка, отставший от своих родственников во время переселения.

Лидер

Хотя под лидером часто подразумевается вождь, технически лидером мог быть любой уважаемый человек, в том числе и не занимающий должность главы всего племени. Лидером мог стать старший охотник клана, уважаемый знахарь и даже шаман.

Хорошего лидера защищали всеми силами и нередко одаривали самыми сонными кусками мяса – однако лидер должен был целиком посвятить себя выживанию племени. Лидер в прямом смысле слова не мог пожертвовать интересами племени ради собственного благополучия. Чем лучше жилось его племени, тем лучше жил он сам – но обратное тоже верно.

Если игрок хочет изобразить в игре лидера, ему настоятельно рекомендуется создать персонажа, суммарно обладающего более чем сотней пунктов в различных способностях.

Разведчики

Разведчиками становились мальчишки подросткового возраста, уже развившие большинство своих физических способностей, но ещё не успевшие обучиться

охотничьему ремеслу. Разведчик охотится на мелкую дичь и помогает другим во время коллективной охоты, загоняя дичь в сторону более опытных мужчин. Разведчик может часами лежать в засаде или отслеживать движение местных стад. Со временем разведчики становятся полноценными охотниками.

Шаман

Шаманы обладали магическими способностями, которые они получали от мира духов. Среди прочего, они лечили болезни, благословляли охотников и предсказывали будущее. Чаще всего они пользовались большим уважением в племени, и к их слову прислушивался даже вождь.

С практической точки зрения шаманы были хорошими травниками, которые заботились о больных и раненых наряду с местными знахарями. В сущности, если только вы не рассказываете фантастическую историю, шаманы в вашей игре будут просто чудаковатыми вариантами травников.

Рассказчик

Рассказчики редко были обычными развлекателями. В первую очередь их рассматривали как наставников и историков, способных вспомнить, какие триумфы и беды сопутствовали жизни племени в предыдущие годы.

Если только рассказчик не достиг преклонного возраста, скорее всего, он совмещает свою культурную деятельность с любой другой работой (в том числе и охотничьим промыслом).

Примеры характерных достоинств и недостатков

Математический талант

Наличие этой способности позволяет герою дать положительный ответ на вопрос “Можешь ли ты досчитать до шести?” И несмотря на юмористический характер этой фразы, не сомневайтесь: во многие исторические периоды (и особенно в случае с некоторыми древнейшими видами гоминидов) далеко не каждый герой мог действительно сосчитать количество топоров в своём племени или козерогов на ближайшем холме. В его восприятии, они просто *были*.

Разумеется, даже самый большой тугодум во всём племени всё равно мог сказать (или хотя бы визуально представить), сколько у него пальцев. Это достоинство отвечает скорее за вычитание и сложение – а также способность разведчика доложить племени о появлении двух десятков враждебных соседей.

Расовая память

Время от времени протагониста посещает чувство сильнейшее дежавю, связанного с определённым местом, предметом, животным или другим явлением. Воспоминание, полученное благодаря расовой памяти, никогда не бывает точным, однако персонаж может просто почувствовать, что “это массивное животное плохо видит на расстоянии” или, если в вашей истории присутствуют фантастические элементы, что “эта пещера проклята”.

Полный провал при проверке IQ на расовую память заставляет героя поверить в полностью противоположный факт: например, герой может решить, что носорог слабо чувствует запахи.

Эпилепсия

Хотя эпилепсию трудно рассматривать как достоинство, в некоторых племенах эпилептиков могут считать прирождёнными знахарями, шаманами или проводниками в загробный мир.

Юность

Персонаж, не достигший зрелого возраста, обладает характеристикой Юности. Если ведущий рассматривает эту характеристику как недостаток, к герою относятся как к неоперившемуся птенцу, запрещая многие действия, разрешённые полноценным представителям клана. С другой стороны, если вы используете Юность в качестве достоинства, ведущий может предоставить вам небольшой бонус к характеристикам – в том числе социальным.

Несобранность

Герой не может заниматься одним делом дольше нескольких минут. Например, если он пытается наблюдать за миграцией оленей на протяжении часа или создать удобный ручной топор, ему придётся пройти одну или несколько проверок IQ. Такие проверки должны получить солидный бонус к тех случаях, когда от них зависит выживание персонажа. Даже глупейший австралопитек не станет "отвлекаться" от попыток найти укрытие от разъярённого мастодонта.

Примеры характерных навыков

Чутьё на погоду позволяет предсказывать изменения в погодных условиях.

Притворство отвечает за попытки прикинуться животным, хотя оно редко позволяет подкрасться в стаду вплотную.

Разновидностью этого навыка может стать **Мимикрия**: умение издавать звуки, отпугивающие или привлекающие определённых животных.

Высечение искр помогает протагонисту разводить пламя. Стандартной сложностью этой проверки считается Ловкость -4. В зависимости от погоды и температуры, добывание пламени может занять от пяти минут до пары часов. В большинство исторических периодов разжигание костра хотя бы без двух камней будет невозможным.

Травничество определяет, насколько осведомлён персонаж в особенностях местных растений. Теоретически оно может помочь игроку предсказать, где растут нужные персонажу растения.

Речь играет огромную роль в большинство исторических периодов, в которых люди ещё не учились говорить просто по определению. Даже от кроманьонца может

потребоваться знание речи, если он пытается донести мысль до представителя другого племени.

Приложение:
Темы историй

Большинство историй о ледниковом периоде или других доисторических периодах будут рассказывать о **борьбе человека с природой**. Создайте увлекательную историю о попытках племени выжить в кругу агрессивных хищников, поиске еды на заснеженных территориях и в горах, о почти безнадёжных и чёрных днях, в которых племя осталось без лёгких источников пламени и воды.

Подвидом такой истории может служить **выслеживание мигрирующих животных**. Такие истории должны сосредоточиться на соперничестве игровых персонажей с охотниками из других племён и крупными хищниками.

Хорошим примером истории может стать и рассказ о **первом контакте** племени с другими разумными существами, даже не обязательно принадлежащими к их собственному виду. Например, длительный период времени кроманьонцы и неандертальцы жили в одних и тех же местах вперемешку. Историки предполагают, что это касается и другие подвидов человеческой расы, особенно в те "переломные" тысячелетия, когда один вид понемногу сменял другой.

Вопреки популярному стереотипу, встреча двух разных племён не всегда приводила к конфликту: людям хватало и территории, и добычи, и зачастую охотники разных племён (и даже различных подвидов) заключали своего рода "пакты о ненападении", даже если тогда никому не пришло бы в голову сформулировать отношения между племенами подобным образом.

Тем не менее, история о **враждующих племенах** заслуживает отдельного упоминания в свете того обстоятельства, что зачастую людям приходилось бороться не только друг с другом, но и с природными катаклизмами, хищниками и голодом.

Подобно тому, как охотники часто выслеживали мигрирующие стада животных, порой они сопровождали во время миграции и собственные племена. История о такой **миграции** может стать основой полноценной кампании.

Интересной задачей может стать поиск огня или других ресурсов. Такую историю легче всего описать как **искание** в самом широком смысле слова. Это может быть и попытка

найти ближайший источник воды, и поиск места для лагеря, и даже странствие с целью найти магическое место силы (в том числе и в реалистичных играх, в которых "магия", "духи" или "священные земли" существуют лишь в субъективном восприятии протагонистов). Не забудьте добавить в подобную игру какой-либо ограничивающий фактор, не позволяющий игрокам просто отказаться от своих поисков: например, клан может умирать от жажды, а за ближайший выход к воде с ними могут соперничать и заклятые враги из другого племени.

Наконец, отдельная история может повествовать об **изгнанниках** – персонажах, волей судьбы оказавшихся за пределами племени. Только представьте, насколько будет труднее вести борьбу за выживание и ресурсы протагонистам, которым приходится конкурировать с куда более многочисленными и организованными компаниями охотников.